Nuove Emeriticenze

Amato dai Turchini

Quando il personaggio esaurisce tutti gli slot incantesimo di 1° oppure di 2° livello in suo possesso, può decidere di recuperarne uno di quel livello immediatamente all'inizio del suo turno successivo. Può usare questo privilegio una volta ogni riposo lungo.

Artista della Fuga

Solo ladri e monaci

Il personaggio ottiene vantaggio nei Tiri Salvezza contro le condizioni afferrato e trattenuto.

Artista della Truffa

Quando effettua una prova abilità su *Inganno* o *Persuasione* il personaggio può decidere di superarla ignorando il risultato dei dadi. Può usare questo privilegio dopo aver lanciato i dadi ma prima di conoscerne l'esito un numero di volte pari al suo bonus competenza e recupera tutti gli usi quando completa un riposo lungo.

Fandonia Ignorante

Quando lancia un trucchetto o un incantesimo, il personaggio può ignorare ogni componente materiale, verbale e somatica oltre alla concentrazione se prevista. Può utilizzare questo privilegio una volta ogni riposo lungo.

Fattucchieria di Alto Bordo

Solo incantatori che abbiano già quattro emeriticenze fra cui Fattucchieria di Bassa Lega

Il personaggio apprende due incantesimi di 5° livello dalla sua lista da incantatore. Può lanciarne uno al suo livello più basso una volta ogni riposo lungo. Inoltre apprende un nuovo trucchetto scelto da qualsiasi lista di incantatore.

Fattucchieria di Bassa Lega

Solo incantatori che abbiano già due emeriticenze e almeno uno slot di 3° livello

Il personaggio apprende due incantesimi di 4° livello dalla sua lista da incantatore. Può lanciarne uno al suo livello più basso una volta ogni riposo lungo.

Hocus Pocus

Questa emeriticenza può essere presa due volte

Il personaggio apprende un incantesimo da una qualsiasi lista da incantatore di un livello che possa lanciare con uno slot incantesimo in suo possesso.

Magister Burrae

Solo burattinai

Il burattinaio apprende un nuovo canone per i suoi burattini. Inoltre per 1 minuto può aumentare la distanza d'uso dei suoi burattini di 30 metri. Può usare questo privilegio un numero di volte pari al suo bonus competenza e recupera tutti gli usi quando completa un riposo lungo.

Milite Ignorante

Solo barbari, guerrieri, ladri, monaci, paladini e ranger

Quando effettua un attacco da mischia o a distanza, il personaggio può ignorare il tiro per colpire e riuscire automaticamente nell'attacco. Può usare questo privilegio dopo aver lanciato i dadi ma prima di conoscerne l'esito un numero di volte pari al suo bonus competenza e recupera tutti gli usi quando completa un riposo lungo.

Narcisista

Il personaggio è immune alla condizione affascinato.

Prefica Emerita

Solo warlock che abbiano già due emeriticenze

Il warlock guadagna una nuova supplica occulta e può modificarne una già nota. Può scegliere suppliche che non abbiano come requisito un livello da warlock superiore al 9° livello.

Rissaiolo Ignorante

Durante una rissa il personaggio può ignorare gli effetti di un pericolo vagante o di un asso nella manica. Può usare questo privilegio una volta ogni riposo breve o lungo.

Salute di Ferraù

Il personaggio ottiene punti ferita temporanei pari a 1d4 + modificatore di Costituzione + bonus competenza. Ottiene questo privilegio dopo ogni riposo breve azzerando i punti ferita temporanei residui acquisiti in precedenza.

Santo Subito

Solo per chierici, druidi, paladini e ranger

Quando il personaggio lancia un incantesimo di cura o guarigione, aggiunge il suo bonus competenza ai punti ferita sanati su ogni creatura su cui ha effetto l'incantesimo.

Tostissimo

Se il personaggio non indossa nessuna armatura, aggiunge il suo bonus competenza alla sua CA. Questo privilegio è utilizzabile anche se il personaggio indossa uno scudo.